

Subiect - Proba proiect

100 puncte

Notă:

Toate resursele necesare le găsiți în folderul **Resurse** din folderul **CLS_12_OJTI_2016** aflat pe desktop. Pe desktop veți crea un folder cu denumirea **OJTI_2016_12_XXX**, în care XXX este ID-ul de concurs. În acest folder veți salva **toate** fișierele create de voi, conform cerințelor. Fișierele salvate în afara acestui folder NU vor fi punctate.

Timp de lucru: 6 ore.

Descriere generală:

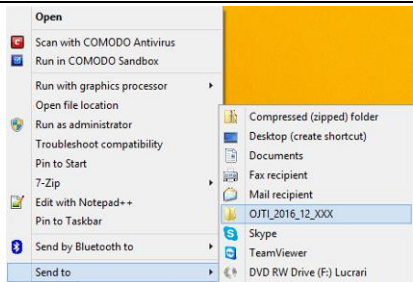
Proiectul trebuie să îmbine o serie de elemente obligatorii:

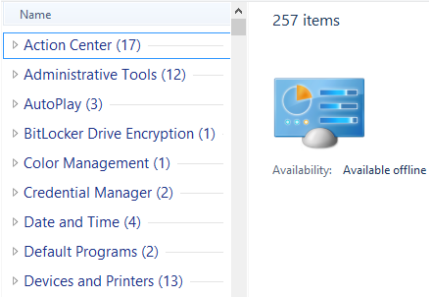

- creativitatea și simțul artistic al autorului;
- elemente de design și cromatică;
- funcționalitate;
- mesaj.


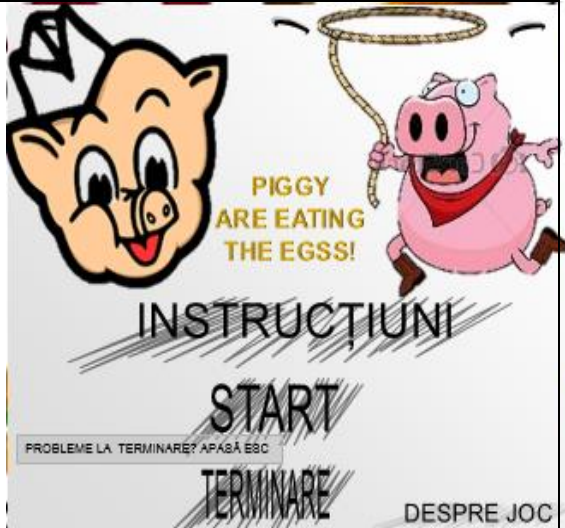
Punctajul total pentru proba de proiect va fi de 100 puncte, din care 80 puncte se vor acorda pentru realizarea următoarelor cerințe iar 20 puncte pentru existența elementelor obligatorii mai sus menționate.



Toate subiectele sunt obligatorii.

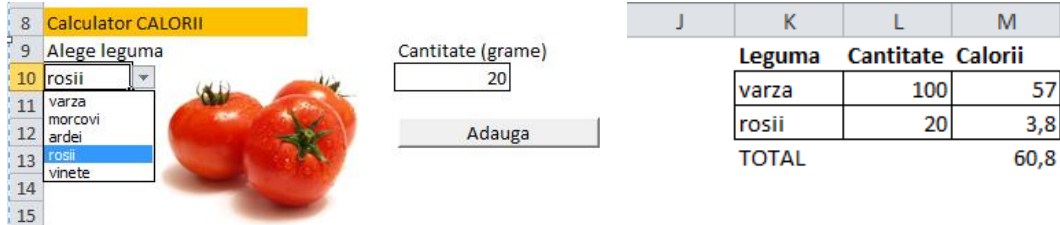
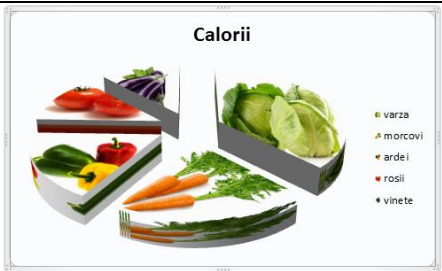
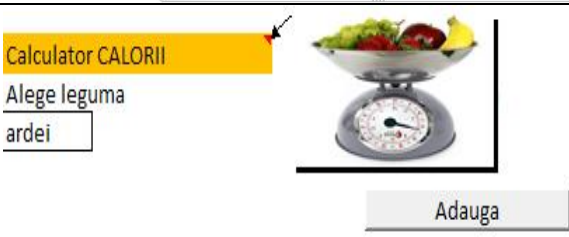

DivertFarm - transparența, diversitate și responsabilitate, este un proiect comercial pentru promovarea agriculturii, care garantează siguranța alimentară. Ferma noastră își propune să răspundă dorințelor consumatorilor cu privire la alimentație (disponibilitate, preț, diversitate, calitate și siguranță), să protejeze mediul și să permită agricultorilor să-și câștige existența de pe urma activității lor.

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
1.	<p>1.1. Pentru un impact pozitiv asupra potențialilor consumatori și viitorilor parteneri ai proiectului, managerul acestuia vă solicită ca, utilizând aplicațiile Windows și resursele disponibile să realizați un logo pentru promovarea ideilor și mesajelor furnizate de proiect, respectând următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - denumirea proiectului trebuie să apară în întregime; - logo-ul va conține un simbol original, care să sugereze mesajul proiectului (transparența, diversitate și responsabilitate); - logo-ul va include cel puțin un element specific producției agricole; - dimensiunea să fie de 600 x150 px; <p>Salvați logo-ul cu numele logo.png, în folderul de lucru.</p>	3
	<p>1.2. În cadrul proiectului se achiziționează un calculator care urmează a fi conectat la serverul 10.0.0.1 cu IP-ul static 192.168.0.2.</p> <p>Realizați pașii necesari pentru configurarea stației la care lucrați cu datele menționate anterior, realizând la fiecare pas câte o captură de ecran, cu numele de net1.jpg, net2.jpg etc.</p>	1
	<p>1.3. Calculatorul achiziționat are probleme cu conectarea în rețea și periodic, trebuie verificată starea acesteia. Realizați pașii necesari pentru a asocia combinației de taste CTRL+ALT+N deschiderea aplicației Network Connections. Realizați o captură de ecran cu numele tasta.jpg care să dovedească realizarea cerinței.</p>	2
	<p>1.4. Adăugați în lista submeniului Send To al meniului clic dreapta opțiunea către folderul dumneavoastră de lucru. Realizați o captură a submeniului Send To și o captură a ferestrei aplicației cu ajutorul căreia s-a rezolvat cerința. Salvați-le într-o singură imagine cu numele sendto.jpg.</p> 	2
	<p>1.5. Modificați în 12 numărul maxim de itemi ce pot fi afișați în Jump Lists. Realizați o captură a ferestrei în care ați rezolvat cerința cu numele jump.jpg.</p>	1

	<p>1.6. Pentru a ușura gestionarea calculatorului, creați în folderul de lucru un folder GodMode căruia să i se asocieze automat pictograma panoului de control și conținut similar celui din figura alăturată. {ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}</p> <p>Deschideți folderul GodMode și salvați o captură a ferestrei obținute, cu numele godmode.jpg, în care să fie vizibilă pictograma asociată acestuia, conform modelului din imaginea alăturată.</p>		1
2.	<p>2.1. Realizați o <i>broșura de prezentare</i> cu numele broșura_divertfarm.docx, având ca model de rezolvare broșura disponibilă în fișierul broșura.pdf, care să respecte următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - format A5; - conține 4 pagini interioare și două coperti exterioare; - coperta față include logo-ul firmei și un motto la alegerea concurentului, corespunzător activității firmei; - coperta spate cuprinde unul din citatele din fișierul citete.docx și informațiile de contact ale firmei (adresă, număr de telefon și email); - cele patru pagini prezintă plantele cultivate la fermă (câte una pe pagină, cu o culoare reprezentativă) și câteva informații despre acestea din fișierul info.docx; - paginile vor fi numerotate în oglindă astfel: la paginile cu număr impar numărul va apărea în dreapta paginii, la paginile cu număr par numerotarea va apărea în stânga paginii. <p>2.2. Următorul pas în promovarea proiectului este trimiterea broșurilor la diverși potențiali clienți și parteneri. Se dorește transmiterea broșurilor, însoțite de scrisori personalizate, având un text comun.</p> <p>Utilizând documentul scrisoare.docx, realizați scrisorile personale, pe care le veți salva cu numele de scrisoare_divertfarm.docx. Creați o bază de date cu 10 clienți/ parteneri: 5 persoane fizice și 5 manageri ai unor firme. Pentru fiecare expeditor se stochează câmpurile: nume, prenume, adresă, nume firmă (dacă este necesar) și număr de telefon. Această bază de date se salvează cu denumirea datecontact_divertfarm.mdb.</p> <p>2.3. Definitivați oferta de produse a firmei DivertFarm, completând tabelul din fișierul listapret.docx, utilizând doar <i>formule de calcul</i>. Salvați lista cu numele de listapret_divertfarm.docx.</p> <p>2.4. Managerul firmei DivertFarm are nevoie de cărți de vizită cu următoarele caracteristici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimensiunea: 96 x 56 mm; - colturi rotunjite; - margini interioare de 3 mm, iar cele exterioare de 4 mm; - în partea dreaptă să apară logo-ul firmei în miniatură; - în partea de sus să fie trecut numele, iar pe rândul următor funcția; - sub nume, la o distanță rezonabilă, vor apărea adresa, numărul de telefon și adresa de e-mail. <p>Realizați documentul cartevizita.docx, care să cuprindă 6 cărți de vizită pe o pagină A4 de forma prezentată în imaginea cartevizita.jpg, respectând cerințele de mai sus.</p> <p>2.5. Managerul trebuie să trimită un document urgent la Agenția Națională a Proiectelor pentru primirea unei noi tranșe din finanțarea câștigată. Inserați în pagina doi a documentului raportfeb.docx un cuprins automat, iar pe ultima pagină o listă automată a tabelelor. Salvați documentul modificat cu numele de raportfeb_divertfarm.docx, în folderul de lucru.</p>		<p>4</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>

3.	<p>3.1. Proiectul conține și cursuri de formare pentru angajații firmei, fiecare cursant trebuind să realizeze o prezentare a compartimentului în care lucrează. Realizați un șablon pentru o prezentare care să includă:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pe primul diapozitiv titlul prezentării și numele cursantului; - pe fiecare din următoarele diapozitive: <ul style="list-style-type: none"> - în antetul diapozitivului: numele cursului, perioada de desfășurare a cursului și sigla firmei de formare prezentă în fișierul <i>sigla.jpg</i>; - în partea de sus titlul prezentării și numele cursantului; - în subsol: numărul diapozitivului în partea dreaptă și data curentă în partea stângă. <p>Salvați șablonul cu numele <i>template_curs</i>.</p>	2
	<p>3.2. La intrarea în fermă s-au instalat două monitoare pe care managerul dorește să ruleze o prezentare a principalelor atracții ale fermei și a produselor comercializate. Realizați o astfel de prezentare, respectând efectele și animațiile prezente în cadrul fișierului <i>film.wmv</i>, din folderul resurse și cerințele următoare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - să fie ciclică, adică să se repete; - să cuprindă informații despre produsele comercializate, ce pot fi preluate din fișierul <i>info.docx</i>; - să cuprindă imagini din interiorul fermei, din momente diferite din viața acesteia; - să aibă efecte și animații care să atragă curiozitatea privitorilor; - logo-ul firmei să fie prezent în fiecare moment al prezentării; - pe parcursul derulării prezentării, utilizând animații, se va sugera creșterea unei plante, conform modelului din imaginea următoare, în care sunt prezentate doar 3 stadii ale creșterii (utilizați fișierul <i>germinatie.pptx</i>); la finalul unei derulări complete, planta va ajunge la maturitate;  <ul style="list-style-type: none"> - să aibă pe fundal o melodie din folderul de resurse. <p>Salvați prezentarea cu numele de <i>monitoare_divertfarm.pptx</i>, în folderul de lucru.</p>	5
	<p>3.3. Pentru a-i face fericiți pe copiii salariaților fermei, se dorește realizarea unui joc cu numele "<i>Piggy are eating the eggs!</i>", care să permită jucătorului, la fiecare nivel, să strângă toate ouăle galbene într-un număr de secunde $x \leq 10$ (stabilit de autorul jocului), fără să ia ouă de alte culori. Un ou este strâns în momentul în care s-a acționat cu click pe suprafața lui. Dacă jucătorul reușește, atunci, trece la nivelul următor. Altfel, Piggy fură ouăle și jucătorul pierde nivelul - implicit și jocul. Complexitatea crește de la un nivel la altul prin mărirea numărului de ouă galbene sau prin micșorarea timpului în care pot fi culese ouăle galbene.</p> 	6

	<p>Folderul resurse conține două fișiere DemoJoc.mp4 și DemoCastig1Pierd1.mp4, care prezintă schematic succesiunea operațiilor realizate în cazul câștigării tuturor jocurilor, respectiv cele efectuate în situația câștigării primului nivel și a pierderii celui de al doilea. Jocul va conține:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ pe primul diapozitiv:<ul style="list-style-type: none">○ inserare texte și imagini○ legături către:<ul style="list-style-type: none">- diapozitivul care oferă instrucțiuni privind utilizarea jocului;- diapozitivul de pornire a jocului;- diapozitivul care oferă informații despre realizarea jocului;○ un buton care să asigure părăsirea jocului;➤ un diapozitiv cu instrucțiuni de utilizare, care va permite revenirea la primul diapozitiv;➤ pentru fiecare din cele șase nivele ale jocului:<ul style="list-style-type: none">○ titlul nivelului;○ un număr de ouă având cel puțin două culori;○ un personaj care reprezintă jucătorul;○ posibilitatea ca jucătorul să salveze ouăle galbene la clic pe ele și animații corespunzătoare deplasării și culegerii ouălor;○ animații și texte corespunzătoare câștigării unui nivel (în cazul salvării tuturor ouălor);○ animații și texte corespunzătoare pierderii unui nivel (în cazul salvării unui ou de altă culoare, ne salvării tuturor ouălor galbene într-un anumit timp etc.);➤ un diapozitiv cu informații despre realizarea jocului;➤ un diapozitiv care se afișează în cazul câștigării tuturor nivelelor, care să permită salvarea numelui ultimului câștigător al jocului și revenirea la primul diapozitiv. <p>Salvați jocul realizat cu numele de joc.pptx, în folderul de lucru.</p>																																																		
4.	<p>4.1. Un material publicitar în trend este și calendarul personalizat. Realizați un calendar în Microsoft Excel, cu următoarele cerințe:</p> <ul style="list-style-type: none">- pe prima foaie se evidențiază două celule în care se introduc anul și ziua din cadrul săptămânii corespunzătoare datei de 1 ianuarie a anului introdus;- fiecărei luni a anului îi corespunde o nouă pagină A4, orientare Vedere, care va conține pe o linie denumirea lunii și anul, urmate de calendarul corespunzător lunii;- în funcție de cele două valori introduse pe prima pagină, calendarul se va genera în mod automat pentru toate lunile anului. <p>Salvați fișierul sub numele de calendar.xlsx, în folderul de lucru.</p> <table><tr><th colspan="7">Ianuarie 2016</th></tr><tr><th>Luni</th><th>Marti</th><th>Miercuri</th><th>Joi</th><th>Vineri</th><th>Sămbătă</th><th>Duminică</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td></tr><tr><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td></tr><tr><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td></tr></table>	Ianuarie 2016							Luni	Marti	Miercuri	Joi	Vineri	Sămbătă	Duminică					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	4
Ianuarie 2016																																																			
Luni	Marti	Miercuri	Joi	Vineri	Sămbătă	Duminică																																													
				1	2	3																																													
4	5	6	7	8	9	10																																													
11	12	13	14	15	16	17																																													
18	19	20	21	22	23	24																																													
25	26	27	28	29	30	31																																													
	<p>4.2. Fișierul legume.xlsx conține în foaia 1, pe prima coloană, denumirile a cinci tipuri de legume, iar folderul Resurse conține imaginile acestora. Realizați prelucrările necesare, astfel încât, în foaia 2 să construiți lista cu denumirile acestor legume. Atunci când se selectează un element al listei, se afișează și imaginea asociată acestei liste, ca în exemplul următor.</p> <div><div>ardei</div><div>varza</div><div>morcovi</div><div>ardei</div><div>roșii</div><div>vinete</div></div> <div></div> <div><div>morcovi</div><div>varza</div><div>morcovi</div><div>ardei</div><div>roșii</div><div>vinete</div></div> <div></div>	3																																																	

	<p>4.3. Pe baza datelor din foaia 2 a fișierului <i>legume.xlsx</i>, construiți un calculator de calorii, respectând următoarele repere:</p> <ol style="list-style-type: none"> se alege un element din listă și se introduce o cantitate în celula E10; la apăsarea butonului Adauga, se adaugă automat în lista de pe coloanele K,L și M, denumirea legumei, cantitatea și numărul de calorii; după adăugarea unei legume se afișează totalul kaloriilor, ca în imaginea următoare. 	3
	<p>4.4. Adăugați în fișierul <i>legume.xlsx</i> un grafic în care să reprezentați sugestiv, pentru cele 5 legume, numărul de calorii. În grafic se afișează imaginile legumelor. Fiecare element grafic al diagramei, are o transparență de 20%.</p> 	3
	<p>4.5. Adăugați fișierului <i>legume.xlsx</i> un comentariu la celula C8, al cărui conținut să fie imaginea <i>cantar.jpg</i> din folderul <i>Resurse</i>. Imaginea este afișată doar la selectarea celulei C8. Salvați fișierul <i>legume.xlsx</i> în folderul de lucru.</p> 	2
5.	<p>Privind spre viitor, fermierii noștri sunt interesați de proiectarea „<i>Fermei de mâine</i>”, în acest sens apelând la o firmă de arhitecți specializată în proiectarea clădirilor moderne. În scopul actualizării „portofoliului” de prezentare al firmei de arhitecți, pe baza fișierelor din folderul <i>Resurse</i>, prelucrați baza de date <i>Expozitii.accdb</i> conform cerințelor următoare:</p> <p>5.1. În tabelul <i>Arhitecti</i> adăugați un câmp nou cu numele <i>Imagine</i> în care veți atașa câte o imagine diferită pentru fiecare arhitect.</p> <p>Creați un raport pe baza tabelului <i>Arhitecti</i> conform modelului alăturat, astfel încât:</p> <ul style="list-style-type: none"> - numele raportului va fi <i>Arhitecti</i>; - în raport vor fi vizualizate imaginile atașate câmpului <i>Imagine</i>; - fundalul raportului va fi o imagine sugestivă din folderul <i>Resurse</i>; - raportul va conține data curentă; - paginile raportului vor fi numerotate. <p>Exportați raportul ca pagină web cu numele <i>Arhitecti</i>.</p> 	3
	<p>5.2 Pentru a studia oferta arhitecților privind construcția unei ferme moderne dotate cu tehnologie de ultimă oră, puneți în relație tabelele <i>Arhitecti</i> și <i>Expozitii</i> după câmpul <i>Expoziția</i> și apoi creați interogarea <i>EXPO</i> care:</p> <ul style="list-style-type: none"> - va afișa câmpurile <i>Numele arhitectului</i> și <i>Expoziția</i> din tabelul <i>Arhitecti</i> și câmpul <i>Orașul</i> din tabela <i>Expozitii</i>; - va selecta doar expozițiile din ultimii 3 ani (2014, 2015 și 2016) care au avut loc în țara al cărui nume va fi introdus de la tastatură la executarea interogării. 	3

5.3 Creați o interogare care să afișeze pentru fiecare expoziție și fiecare oraș numărul de arhitecți participanți, ca în imaginea de mai jos.

Expoziția	Arad	București	București	Chisinau	Iasi	Praga	Sinaia	Sofia
Arhitectura ca reflex al viitorului			1					
Cladiri miscatoare, spectacol de sticla	1							
Colțul Verde Romania	2		2					
Expoziția A Hybrid Modernist de sticla					1			
Expoziția Internaționala de Arhitectură - la Bie		1						
Ferma viitorului	2		2					
Gandeste in viitor						1		
Polska. Arhitectura				1				
Smart Cities 2016								1
SPATIU - STRUCTURA - EXPRESIE: Pavilion de e			1				1	

5.4 Creați un formular scindat orientat jos (bottom) cu numele **FormExp**, pe baza tabelii **Expozitii**. Inserați în fundalul formularului imaginea aflată în fișierul **access.jpg** din folderul **Resurse**. Adăugați câmpurile din tabela **Expozitii** și butoane pentru navigarea între înregistrările din tabelă.

Inserați în formular un câmp de tip **Casetă listă** care să permită filtrarea expozițiilor după orașul gazdă. Valorile listei vor fi preluate din câmpul **Orașul** al tabelii **Expozitii**.


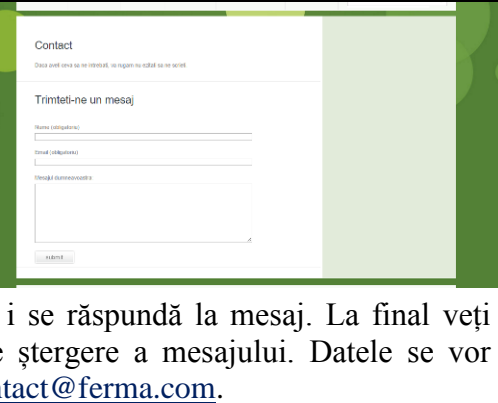
6. **6.1.** Ferma s-a dezvoltat mult în ultimul an iar proiectul se apropie de final. Managerul vă propune să realizați un site web de prezentare a realizărilor **DivertFarm** conform cerințelor următoare.

Fiecare pagină va cuprinde:

- un antet ce va conține:
 - în partea stângă, logo-ul firmei;
 - un meniu orizontal, cu submeniuri verticale ce vor permite navigarea între paginile site-ului;
 - butoanele din meniu vor fi semitransparente;
- un subsol, poziționat în partea centrală a ecranului ce va conține:
 - pe primul rând, un link cu textul **CONTACT** către pagina web **contact.html**;
 - pe rândul al doilea, textul "@OJTI 2016";
 - pe al treilea rând, textul "creat de concurent".



6.2. Realizați pagina <i>index.html</i> cu structura din imaginea alăturată.		<table><tr><td colspan="2">Zona 1</td></tr><tr><td>Zona 2</td><td>Zona 3</td></tr></table>	Zona 1		Zona 2	Zona 3	3		
Zona 1									
Zona 2	Zona 3								
		<p>Zona 1 va conține o galerie de 5 imagini din folderul <i>Resurse</i> care se schimbă în mod automat, periodic.</p> <p>Zona 2 cuprinde informații generale despre fermă și proiect, pe care le regăsiți în fișierul <i>info.docx</i>.</p> <p>Zona 3 cuprinde o secțiune "Noutăți", unde sunt prezentate ultimele 5 noutăți postate pe site, cu linkuri aferente către rubricile corespunzătoare.</p>							
6.3. Realizați pentru <i>meniul produse</i> , 5 <i>submeniuri</i> la alegere din produsele de la fermă. Pentru fiecare produs realizați o pagină individuală, către care se face trimitere din submeniul aferent. Structura acestor pagini este: Denumirea paginilor va fi <i>produs1.html</i> , <i>produs2.html</i> , <i>produs3.html</i> , <i>produs4.html</i> și <i>produs5.html</i> . În Zona 1 a fiecărei pagini se prezintă informații aferente produsului. În Zona 2 se vor adăuga imagini reprezentative despre produs, dar și referitoare la cultivarea acestuia (minimum 3 imagini).		<table><tr><td>ACASA</td><td>PRODUSE</td><td>FERMA</td></tr></table> <div><div>Zona 1</div><div>Zona 2</div></div>	ACASA	PRODUSE	FERMA	2			
ACASA	PRODUSE	FERMA							
6.4. Realizați pagina <i>produse.html</i> cu structura alăturată:			2						
6.5. Realizați pagina <i>ferma.html</i> , cu următoarea structură:		<table><tr><td>Zona 1</td><td>Zona 2</td></tr><tr><td colspan="2">Zona 3</td></tr><tr><td>Zona 4</td><td>Zona 5</td></tr></table>	Zona 1	Zona 2	Zona 3		Zona 4	Zona 5	2
Zona 1	Zona 2								
Zona 3									
Zona 4	Zona 5								
<p>Zona 1 va cuprinde denumirile produselor cultivate în fermă, iar în Zona 2 informațiile aferente fiecărui produs. La click pe denumirea unui produs în Zona 1, va apărea informația corespunzătoare în Zona 2. Produsele vizitate din Zona 1, își schimbă culoarea textului în roșu după vizitare.</p>		<p>Zona 1 va cuprinde informații despre fermă, luate din fișierul <i>info.docx</i>.</p> <p>Zona 2 va cuprinde cel puțin 4 imagini de la fermă, cu borduri de culori diferite și aliniate două câte două.</p>							
<p>Zona 3 va cuprinde o scurtă descriere a jocului realizat la cerința 3.3. și o legătură către fișierul <i>joc.pptx</i>.</p> <p>Zona 4 va cuprinde broșura realizată la punctul 2.1., în format <i>docx</i>.</p> <p>Zona 5 cuprinde prezentarea realizată la punctul 3.2., în format <i>pptx</i>.</p>									
6.6. Asociați opțiunii Proiect a meniului principal un submeniu cu două opțiuni, Descriere și Raport și asociați acestora paginile aferente: <i>descriere.html</i> și <i>raport.html</i> . Corpul paginii <i>descriere.html</i> va cuprinde textul aferent din documentul <i>info.docx</i> , iar cel al paginii <i>raport.html</i> va cuprinde raportul realizat la punctul 2.5..			2						

	<p>6.7. Realizați pagina <i>galerie.html</i> al cărei corp v-a cuprinde pe 3 coloane, cel puțin 3 imagini de la fermă, urmate de toate capturile realizate pe parcursul rezolvării cerințelor, care, în momentul deplasării cursorului pe ele se măresc la dimensiunea reală.</p>		2
	<p>6.8. Realizați pagina <i>contact.html</i> cu structura alăturată:</p> <div data-bbox="746 488 882 566" style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <p>Zona 1</p> <p>Zona 2</p> </div> <p>Zona 1 va cuprinde datele de contact ale fermei cu adresă, număr de telefon și email. În Zona 2 se realizează un formular, în care vizitatorii pot trimite un mesaj sau pot adresa întrebări angajaților fermei. Formularul trebuie să conțină: numele persoanei care trimite mesajul, textul mesajului și adresa de email unde poate să i se răspundă la mesaj. La final veți insera două butoane, unul de trimitere și unul de ștergere a mesajului. Datele se vor transmite prin metoda POST la adresa de email: contact@ferma.com.</p>		2

CRITERII JURIZARE PROIECT (Total 20p)		
Elemente de design și cromatică	Funcționalitate elemente de construcție	Creativitate și simț artistic al autorului
8p	8p	4p
<p>Echilibru vizual și simetrie (2p)</p> <p>Combinarea adecvată a culorilor (2p)</p> <p>Grafica pune în valoare conținutul. Elementele vizuale contribuie la atenționarea utilizatorului, navigarea în site, regăsirea informației și nu sunt doar un scop în sine. (2p)</p> <p>Informația este prezentată clar, corect și fără greșeli gramaticale. (2p)</p>	<p>Toate paginile și legăturile funcționează corect. (4p)</p> <p>Adăugarea unor elemente care să valorifice conținutul proiectului (4p)</p>	<p>Impactul emoțional al informației transmise - se va puncta modalitatea prin care lucrarea reușește, fără a folosi informații suplimentare, să capteze atenția privitorului.</p>